

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

**NEODRAMMATICO MULTIMEDIALE  
LA DRAMMATURGIA  
NELLA PERFORMANCE MULTIMEDIALE INTERATTIVA**

**This is the author's manuscript**

*Original Citation:*

*Availability:*

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/133744> since 2019-03-27T19:58:53Z

*Publisher:*

Bonanno Editore, Gruppo Editoriale srl

*Terms of use:*

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)



BONANNO  
EDITORE

a cura di **Federica Mazzocchi,  
Antonio Pizzo, Alessandro Pontremoli**

11

**studioDAMS**

# **DANZA, MEDIA DIGITALI, INTERATTIVITÀ**





*Danza, media digitali, interattività* individua alcune questioni nodali che sottendono gli studi di danza, la dimensione performativa e le innovazioni linguistiche del multimedia interattivo. Attraverso i contributi di studiosi italiani e stranieri, il volume propone sia alcune riflessioni di carattere teorico volte a individuare tematiche di ampio raggio (quali drammaturgia multimediale, memoria, etica della danza digitale), sia sguardi e percorsi tra danza contemporanea e new media relativi al dibattito più recente (dalla post danza alle immagini sonore).

Come già *Marcel·lí Antúñez Roca e la performatività digitale* (Bonanno, 2010), anche questo libro nasce dal lavoro della piattaforma torinese Officine Sintetiche che ha sempre dedicato ampia attenzione al rapporto danza e nuove tecnologie ([www.officinesintetiche.it](http://www.officinesintetiche.it)).

### **Interventi di**

Birringer, Castellazzi, Mazzocchi, Pitozzi, Pizzo, Pontremoli, Wechsler

### **Dvd a cura di**

Vanessa Vozzo

In copertina:  
Foto di Cristina Riccati

**Euro 20,00**



9 788896 950210



# DANZA, MEDIA DIGITALI, INTERATTIVITÀ

a cura di  
Federica Mazzocchi, Antonio Pizzo,  
Alessandro Pontremoli

interventi di  
Birringer, Castellazzi, Mazzocchi,  
Pitozzi, Pizzo, Pontremoli, Wechsler

dvd allegato a cura di  
Vanessa Vozzo



BONANNO EDITORE

La realizzazione di questo volume è stata possibile grazie al contributo di Fondazione CRT che da anni sostiene il Progetto Officine Sintetiche del DAMS di Torino.

Si ringraziano inoltre Franco Perrelli, Nello Rasso e il Laboratorio Multimediale "Guido Quazza" dell'Università di Torino, Cristina Riccati e il Fiorile delle Arti – Spazio Genè5, il CRUD (Centro Regionale Universitario per la Danza "Bella Hutter"), Rosanna Todisco, Rafaela Iacomini e il personale amministrativo della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Torino.

Le traduzioni dall'inglese degli interventi di Johannes Birringer e di Robert Wechsler sono di Antonio Pizzo.

Dvd a cura di: Vanessa Vozzo  
Authoring e grafica: Giorgio Cordeschi

ISBN 978-88-9695-021-0

*Proprietà artistiche e letterarie riservate*  
Copyright © 2012 - Gruppo Editoriale s.r.l.  
ACIREALE - ROMA

[www.bonannoeditore.com](http://www.bonannoeditore.com)  
[gruppoeditorialesrl@tiscali.it](mailto:gruppoeditorialesrl@tiscali.it)



## INDICE

INTRODUZIONE	pag.	7
DANZARE CON LA TECNOLOGIA Performance digitale e praticabilità della memoria di <i>Alessandro Pontremoli</i>	"	9
NEODRAMMATICO MULTIMEDIALE La drammaturgia nella performance multimediale interattiva di <i>Antonio Pizzò</i>	"	23
DOPO LA DANZA Dissoluzioni e ri-calchi di <i>Johannes Birringer</i>	"	41
SONOGRAFIE Corpo, percezione, atmosfere acustiche di <i>Enrico Pitozzì</i>	"	67
MOTION CAPTURE Considerazioni artistiche sull'uso della cattura del movimento con performer dal vivo: una guida pratica di <i>Robert Wechsler</i>	"	89
SENSIBILI SCRITTURE Performatività digitale tra formazione e sociale. L'esempio "Officine Sintetiche" di <i>Federica Mazzocchi</i>	"	109

NEODRAMMATICO MULTIMEDIALE  
LA DRAMMATURGIA  
NELLA PERFORMANCE MULTIMEDIALE INTERATTIVA  
di *Antonio Pizzo*

1. INTRODUZIONE

La drammaturgia della scena contemporanea, secondo quanto scrive Manfred Pfister, rende conto della «natura multimediale del testo drammatico»<sup>1</sup>, e deve affrontare la testualità anche del piano scenico oltre che di quello testuale. «Questi due livelli possono essere riconosciuti per i loro diversi gradi di stabilità e/o variabilità, cosicché mentre il testo verbale è normalmente fissato ortograficamente, e resta storicamente più o meno stabile, la componente scenica della produzione dal vivo è variabile»<sup>2</sup>. Nell'attuale panorama della performance, anche nello specifico della danza, consideriamo la drammaturgia quel principio d'ordine alla base di una serie di azioni/eventi variamente rappresentate, grazie al quale la performance assume una qualità drammatica<sup>3</sup>.

La presenza di una drammaturgia in questo senso è evidente in tutte quelle rappresentazioni o performance la cui radice affonda in un testo drammatico. Ma nel teatro contemporaneo il quadro è più complesso e alcune volte ribalta la nostra considerazione. Esistono

---

<sup>1</sup> MANFRED PFISTER, *The Theory and Analysis of Drama*, Cambridge, Cambridge university press, p. 7.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> In questo senso, del resto, spieghiamo la diffusione di un'accezione più ampia che comprende la drammaturgia musicale, o la drammaturgia della danza, o finanche la drammaturgia dello spettatore; LORENZO BIANCONI, *La drammaturgia musicale*, Bologna, Il Mulino, 1986; ALESSANDRO PONTREMOLI, *Per una drammaturgia coreutica*, in ALESSANDRO PONTREMOLI (a cura di), *Drammaturgia della danza. Percorsi coreografici del secondo Novecento*, Milano, Euresis Edizioni, 1997; MARCO DE MARINIS, *Dramaturgy of the Spectator*, in «The Drama Review: TDR», vol. 31, n. 2, 1987, pp. 100-114.

spettacoli teatrali che, anche non direttamente legati a un testo letterario, conservano una qualità drammatica (come *Wielopole Wielopole* di Kantor - 1980), e altri che, pur riferendosi a un testo, mettono in evidenza la matrice performativa non drammatica (il *Giulio Cesare* della Societas Raffaello Sanzio - 1997). Ma anche laddove manca del tutto un testo da enunciare, come nelle opere di danza, l'organizzazione degli elementi del linguaggio scenico può essere drammatica (*Il lago dei cigni* - musica di Čajkovskij, coreografie di Marius Petipa - 1895) o più eminentemente performativa (*Biped* coreografia di Merce Cunningham, 1999).

È chiaro che, come ricorda Annamaria Cascetta, «testo drammatico e drammaturgia non sono sinonimi, anche se spesso sono confusi nell'uso corrente. Drammaturgia, infatti, è il risultato di un'operazione di scrittura a ridosso della scena, frutto di quella cooperazione creativa che produce lo spettacolo»<sup>4</sup>. Seguendo questa indicazione, dobbiamo considerare la drammaturgia come un *testo* allo stesso tempo *astratto* (perché non possiede una configurazione stabile e organizzata come l'ortografia di un testo letterario) e *concreto* (perché si compone essenzialmente di azioni, eventi, oggetti ed espressioni della messa in scena): un testo scritto con i materiali della messa in scena<sup>5</sup>.

Qui però non considereremo la drammaturgia come un testo, un enunciato, per quanto effimero, instabile, ineffabile, bensì una sorta di sintassi. Della scrittura come linguaggio, la drammaturgia condivide la capacità di essere un sistema di organizzazione del senso. Solo in questa prospettiva potremo osservare la drammaturgia nella sua qualità fondativa anche per elaborazioni sceniche che non derivano dal testo e non corrispondono alla prosa, e quindi comprenderla in una teoria del teatro e della performance, in quanto oggetto puramente teorico. Ci soffermiamo su questa differenza tra dramma e drammaturgia proprio perché i confini tra le due nozioni sono di difficile discernimento. A una distanza tra testo e organizzazione si riferisce anche Lorenzo Mango quando definisce la «scrittura scenica». Dal punto di vista teorico, la scrittura scenica, da un lato, «è qualcosa che potremmo definire come una strategia opera-

---

<sup>4</sup> ANNAMARIA CASSETTA, LAURA PEJA (a cura di), *Ingresso a teatro. Guida all'analisi della drammaturgia*, Firenze, Le Lettere, 2003, p. 140.

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 141.



tiva o anche, più complessivamente, come un modo di pensare l'organizzazione dei materiali linguistici del teatro nella sua prospettiva della messinscena». Dall'altro «sottende una "intenzione" del linguaggio, un modo di indirizzarlo in una certa direzione e pensarlo secondo una certa articolazione»<sup>6</sup>. La scrittura scenica è un linguaggio in evoluzione in cui l'uso e le eccezioni sono superiori alle norme fissate e finite; è un codice che vive delle sedimentazioni culturali, delle convenzioni e delle abitudini; ciò non toglie che un utilizzo drammatico di questi codici presuppone una specifica drammaturgia. Certo, nella scrittura scenica «la produzione di senso drammatico non è centrata sulla parola (cioè sulla dimensione verbale del testo copione) quanto sugli elementi scenici»<sup>7</sup>.

Dunque esiste una drammaturgia intesa essenzialmente come teoria dell'azione, non certo una successione di testo e parole. In via preliminare, quindi, possiamo supporre che in quest'accezione possiamo ben comprendere anche tutte le azioni mediate/realizzate da apparati tecnologici e digitali. La presenza simultanea di media differenti, ha contaminato la performance con il racconto visivo, filmico, e, come suggerisce Andy Lavender, non è nemmeno possibile, nella performance multimediale, parlare di teatro e video come di due media differenti, ma bisogna vederli come due colori differenti che si mescolano fino a costituirne uno nuovo<sup>8</sup>.

In sintesi, la drammaturgia in cui i codici scenici si arricchiscono di altri codici che provengono dalla creatività digitale, rende possibile discutere della tecnologia in un senso non solo scenografico/illustrativo.

## 2. SCENA MULTIMEDIALE

La drammaturgia multimediale è, in senso generale, il frutto della rivoluzione teatrale tra gli anni Sessanta e Settanta, che a sua volta

<sup>6</sup> LORENZO MANGO, *La scrittura scenica, La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Roma, Bulzoni, 2003, p. 14.

<sup>7</sup> Ivi, p. 47.

<sup>8</sup> ANDY LAVENDER, *The Moment of Realised Actuality*, in Maria Delgado, Caridad Svich (a cura di), *Theatre in crisis?: performance manifestos for a new century*, Manchester, Manchester Univ. Press, 2002, p. 187.

affonda le proprie radici nella riforma della logica dello spettacolo avvenuta nel Novecento quale presupposto ineludibile alla libera composizione in scena di codici differenti (a volte utilizzati nella loro autonomia, a volte scomposti nei materiali originali) e alla moltiplicazione dei segni scenici con i media digitali<sup>9</sup>. Ma è anche il risultato di una più specifica elaborazione a partire dalla sperimentazione tecnologica degli anni Ottanta, in cui tornano in primo piano le nozioni di opera e rappresentazione, ed emerge una pratica di scrittura scenica multimediale e tecnologica che pone particolare attenzione alla realizzazione artistica (l'opera in quanto rappresentazione). Questo, infatti, è un elemento di novità importante: la multidimensionalità percettiva alla quale è improntata la drammaturgia multimediale non cerca necessariamente di annullare le distanze o creare fratture tra evento reale ed evento artistico. Anche quando allude alla *situazione* piuttosto che a una *rappresentazione* lo fa con una prospettiva eminentemente compositiva/artistica. E non potrebbe essere altrimenti poiché la potenza rappresentativa dei media, come televisione e cinema, contribuisce alla ricostituzione (seppur in modi diversi) di elementi tradizionali della drammaturgia (racconto, personaggio, partecipazione emotiva e psicologica). In questo nuovo contesto è assente la radicalità estetica intesa come soppressione della produzione di senso, o meglio manca l'accento sull'obliterazione di quest'ultimo. Anzi, in alcuni casi, la drammaturgia multimediale si costituisce come un modo per ricostruire la necessità del senso in un ambiente caleidoscopico e intermediale.

Prendiamo ad esempio uno spettacolo di danza apparentemente astratto e dalla struttura semplice: *Cinématique* (2010) del danzatore e giocoliere francese Adrien Mondot. Lui e la danzatrice Satchie Noro, si muovono in uno spazio completamente spoglio e bianco davanti a un grande schermo che fa da fondale. Sia su quest'ultimo, sia sul suolo c'è un flusso quasi continuo di proiezioni. A volte il fondale diventa semi-trasparente e i danzatori si muovono dietro l'immagine proiettata. La pièce mescola il circo contemporaneo con la danza, e affascina il pubblico soprattutto per la delicata poesia

---

<sup>9</sup> LORENZO MANGO, *La scrittura scenica*, cit., p. 101; GUNTER BERGHAUS, *Avant-garde performance: live events and electronic technologies*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2005, p. 179.

delle immagini astratte e delle musiche che infondono un'atmosfera lirica e onirica alle situazioni<sup>10</sup>. Eppure ciò che potrebbe essere astratto, slegato da qualsiasi logica gerarchica di costruzione del senso, offerto alla pura visione, rivela un solido, seppur elementare, progetto drammatico: due personaggi scoprono il mondo incantato della scena digitale, e dunque ci appaiono come navigatori/esploratori dello spazio virtuale. La sensazione è di due clown contemporanei che viaggiano all'interno dello spazio informatico, prima dubbiosi, poi impauriti e infine affascinati, entusiasti. Un percorso che parte dagli elementi fisici, acqua, sabbia, sassi, e arriva alla più totale astrazione del *wireframe*. Il tutto però intinto di una forte sensazione di fisicità, materialità. Ciò è in parte dovuto alla presenza della doppia proiezione, sul fondo e sul pavimento; ma soprattutto all'utilizzo di un software di animazione grafica interattiva in tempo reale (*eMotion*) che si basa sui modelli fisici dei movimenti e permette di comporre coreografia con entità virtuali (testo, immagini, segni grafici) e consente ai danzatori di interagire con la proiezione delle immagini digitali che, a loro volta, replicano un modello "fisico" di movimento degli oggetti<sup>11</sup>. In sintesi l'intera azione scenica si fonda su elementi eminentemente visivi, e in particolare sulla composizione/contrapposizione tra la materialità del binomio azione/reazione e l'immaterialità della luce: il corpo diventa leggero come quello di un acrobata e la luce è trasformata in schegge, neve, pioggia di lettere, polvere. Ma, come abbiamo detto, è anche chiaro che quest'azione scenica è retta da una drammaturgia: lo spettacolo costruisce un percorso emotivo del pubblico grazie a un progetto drammatico (pur semplice) che, mediante la struttura episodica di attrazioni del circo, insieme alla tenerezza dei personaggi di una commedia muta, articola nel tempo – la durata dello spettacolo – la comunicazione di una minuscola storia. In questo caso, codici non specifici del teatro sono combinati (dal circo al multimedia) al fine di ottenere una qualità drammatica.

---

<sup>10</sup> Cfr. CHRISTIANE DAMPNE, *Métamorphoses de paysages sensibles*, in «Lc Dauphine Libre», 26 gennaio 2010.

<sup>11</sup> Alcune informazioni sullo spettacolo e la descrizione del software sono tratte dal sito della compagnia, alla pagina dedicata allo spettacolo, <http://www.am-cb.net/projets/cinematique>, (ultimo accesso 22 giugno 2012).



Ma la presenza dei media digitale, in se stessa, così come la presenza di un performer o di una scena, non è condizione sufficiente per avere una drammaturgia – per così dire – drammatica.

Altre performance che condividono l'utilizzo di una scena multimediale e interattiva non hanno un progetto fondato su una metodologia drammatica: valga solo a titolo di esempio, la performance *Full Spectrum* presentata da Quixotic di Anthony Magliano a TED2012 nel febbraio 2012, o *A{d'Aigua}* del gruppo Konick Thtr (2009-2010). La danza, ricorda Birringer, così strettamente associata a forme visive e ritmo, è intrinsecamente affine a un sistema multimediale, e «danzare per la telecamere non solo è diventata un'alternativa alla danza dal vivo, ma ha spinto i coreografi a ripensare l'estetica della danza per il teatro»<sup>12</sup>. L'accento è posto sui valori dinamici e spaziali della performance, alla relazione tra corpo e ambiente aumentato dai media digitali<sup>13</sup>. Questa nuova danza tecnologica diventa come un pezzo d'arte visiva in movimento, simile all'installazione, le cui direttrici sono espressione e manifestazione e non rappresentazione e comunicazione. Come ricorda Balzola, «la tecnologia multimediale interattiva consente all'artista di produrre eventi piuttosto che opere o oggetti, il processo si sostituisce al risultato, il laboratorio è più importante dello spettacolo»<sup>14</sup>. Per Konick Thtr questo è particolarmente vero; Rosa Sanchez e Alain Baumann, infatti, sono occupati in un continuo lavoro di sperimentazione tecnologica e linguistica dal quale, di volta in volta, in occasioni specifiche, emergono degli eventi che potrebbero essere simili a opere ma che non sempre ne hanno l'unità, e devono essere letti all'interno del processo per comprenderne appieno il senso<sup>15</sup>. L'attività dei Konick Thtr, in parte danza, in parte performance, può ben fare da esempio all'altra affermazione programmatica di Balzola riguardo alla scena multimediale: «c'è un passaggio da un testo lineare a un ipertesto polimorfo e un

---

<sup>12</sup> JOHANNES BIRRINGER, *Performance, technology and science*, New York, PAJ Publications, 2008, p. 87.

<sup>13</sup> Ivi, p. 88.

<sup>14</sup> ANDREA BALZOLA, *Principi etici delle arti multimediali*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano Garzanti, 2004, p. 442.

<sup>15</sup> Cfr. la descrizione del lavoro della compagnia sul sito web <http://Konicklab.info> (ultimo accesso 11 giugno 2012).

passaggio dal teatro spettacolo allo spettacolo laboratorio, dove il drammaturgo si trova a scrivere eventi performativi polisensoriali in tempo reale»<sup>16</sup>. Seguendo queste indicazioni dovremmo ritenere che l'innovazione avviene su piani differenti: narratologico (da lineare a ipertestuale); estetico (dallo spettacolo-chiuso al laboratorio-aperto); operativo (dallo spazio scenico della prosa allo spazio sensibile e interattivo della performance digitale). Non ci sono dubbi che la sperimentazione tecnologica è intervenuta su questi livelli e che chi si accinge a scrivere per un teatro tecnologico li debba tener presenti. Ma allo stesso tempo, riteniamo che si possa anche misurare il risultato di queste innovazioni e che il discrimine drammatico possa essere un metro di giudizio.

Balzola prova a indicare una direzione quando pone l'accento sulla necessità di un «uso drammaturgico delle nuove tecnologie»<sup>17</sup>. Si oppone, è chiaro, a un impiego puramente illustrativo – potremmo dire superficiale – della tecnologia, che lui fa coincidere con l'uso “scenografico”. La strada indicata è quella di un utilizzo dei codici linguistici delle nuove tecnologie in modo che non servano solo ad adornare o abbellire l'opera, ma che ne permeino il senso più profondo.

Qui però si apre il discorso intorno alla nozione di tecnologia nella performance dal vivo. Gli eventi di norma catalogati come teatro digitale e multimediale sono effettivamente connotati da uno specifico uso delle tecnologie. Ciò detto, bisogna innanzitutto verificare se queste ultime sono l'oggetto tecnico o il linguaggio.

Riferiamoci, per fare un esempio concreto, a una tecnologia specifica: fare un uso drammaturgico del faro-proiettore e/o della luce. Nel teatro contemporaneo la luce è uno dei principali segni della partitura teatrale<sup>18</sup>. Possiamo di certo ritenere che «nel corso dei primi decenni del Novecento si assiste ad una affermazione dell'uso della luce in termini di scrittura»<sup>19</sup>. In altre parole la luce e l'illuminazione non serve a *far vedere* bensì a *dire* il testo insieme agli altri codici.

---

<sup>16</sup> ANDREA BALZOLA, *Una drammaturgia multimediale*, Roma, Editoria e Spettacolo, 2009, p. 12.

<sup>17</sup> Ivi, p. 10.

<sup>18</sup> FABRIZIO CRISAFULLI, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Corazzano, Pisa, Titivillus, 2007.

<sup>19</sup> LORENZO MANGO, *La scrittura scenica*, cit., p. 225.

D'altronde anche la tecnologia come oggetto può entrare a far parte della partitura in senso profondo. Ad esempio, i proiettori, i cartelli a vista sono tutti elementi tecnici materiali utilizzati dal teatro epico in modo da scrivere la scena. Oppure nel teatro «fabbrica di emozioni» descritto da Prampolini nel 1928, il corpo e tecnologie occupano un identico piano di scrittura, «dagli attori-macchina alle macchine-attori [...] dalla prima attrice al riflettore A»<sup>20</sup>. Quindi l'oggetto diventa in se stesso un simbolo tecnologico e partecipa alla costruzione del senso.

Del resto, la nozione di scenografia, dal Novecento, non può essere liquidata come arredo, illustrazione, superficiale<sup>21</sup>. Dunque possiamo avere un uso drammaturgico della luce o degli strumenti di illuminazione. La direzione indicata da Balzola deve essere intesa come generale invito a un utilizzo cosciente delle nuove tecnologie nella partitura teatrale (sia in fase di progettazione sia in allestimento); ma lascia spazio per a interpretazioni diverse sui risultati attesi.

Anzi, potremmo dire che l'integrazione cosciente delle tecnologie nella creazione dello spettacolo non vuol dire farne «un uso drammaturgico» e non sempre questo coincide con «il carattere aperto del *work in progress*, dove lo spettacolo è sempre e soltanto una tappa di un processo di elaborazione costante e virtualmente infinito»<sup>22</sup>. Diremo, invece, che è possibile fare un uso performativo ed espressivo delle nuove tecnologie e, in questo senso sì, l'accento è sui processi più che sui prodotti. Ciò non vuol però dire che tutti i progetti di performance sono drammaturgia, anche perché altrimenti non potremmo discernere quest'ultima dalla regia o ancor di meno dalla scrittura scenica. Rosemary Klich e Edward Sheer, nella loro indagine sul teatro multimediale, nel contesto del teatro d'immagini così come individuato da Bonnie Marranca, segnalano una linea di sviluppo post moderna e post drammatica epitomata da The Wooster Group di New York, ma anche una linea narrativa e

---

<sup>20</sup> PAOLO FOSSATI, *La realtà attrezzata. Scena e spettacolo nei Futuristi*, Torino, Einaudi, 1977, p. 147.

<sup>21</sup> A proposito sono fondamentali i due studi di FRANCO MANCINI: *L'evoluzione dello spazio scenico, dal naturalismo al teatro epico*, Bari, Dedalo, 1975; *L'illusione arternativa. Lo spazio scenico dal dopoguerra ad oggi*, Torino, Einaudi, 1980.

<sup>22</sup> ANDREA BALZOLA, *Principi etici delle arti multimediali*, in *Le arti multimediali digitali*, cit., 2004, p. 442.



drammatica, in cui si nota un ritorno al personaggio e alla narrazione, e più in generale alla rappresentazione<sup>23</sup>.

In questa ottica, possiamo intravedere una nozione di drammaturgia multimediale che presuppone una matrice rappresentativa nella quale appaia una qualche forma di racconto. Questa matrice deriva da una metodologia di costruzione della partitura da realizzare in scena in cui si distinguono gli elementi costitutivi del dramma (personaggi, conflitti, plot, arco drammatico) anche se magari in forme trasformate dai codici del cinema, della televisione, del video digitale: in altre parole, gli elementi sono riconoscibili anche se, nella prospettiva disegnata da Bolter e Grousin, “ri-mediati”<sup>24</sup>. Lo spettacolo multimediale in se stesso funziona come un “ri-mediatore” mediante l'utilizzo di diversi modi di rappresentazione della performance: infatti, «la performance teatrale può essere vista simultaneamente come immediata (mediante la condivisione delle coordinate spaziali e temporali) e ipermediata (in riferimento agli altri media)<sup>25</sup>.

### 3. NEODRAMMATICO MULTIMEDIALE

A questo punto è chiaro che il nostro obiettivo è chiarire che la presenza di simili materiali linguistici utilizzati (quelli del multimedia digitale) non è sufficiente a definire un genere o una forma specifica; al massimo può segnalare un processo artistico di alto livello in cui si torna a discutere sulla specificità del fatto teatrale. Inoltre crediamo che ci siano sufficienti segni per riconoscere la permanenza (potremmo dire sopravvivenza) della nozione di dramma e il modo in cui viene contaminata dai codici multimediali. Non è questa la sede per un catalogo di esempi, ma dobbiamo almeno fornire altre co-

---

<sup>23</sup> BONNIE MARRANCA, *The Theatre of Images: Robert Wilson, Richard Foreman, Lee Breuer*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 1996. ROSEMARY KLICH, EDWARD SCHEER, *Multimedia Performance*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 51 e 52.

<sup>24</sup> JAY DAVID BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999; il saggio è pubblicato in italiano dalle Edizioni Guerini, 2002.

<sup>25</sup> ROSEMARY KLICH, EDWARD SCHEER, *Multimedia Performance*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, p.75.

ordinate al nostro discorso e osservare alcune caratteristiche di ciò che potremmo definire un neodrammatico multimediale.

Sappiamo che buona parte della produzione teatrale contemporanea non si riconosce nei principi della drammaturgia classica. A questo si riferisce Lehmann nella sua definizione di teatro post-drammatico. «Il teatro drammatico era la formazione di un'illusione. Voleva costruire un cosmo fittizio e lasciare che il palcoscenico rappresentasse – fosse – un mondo astratto ma concepito affinché l'immaginazione e l'empatia dello spettatore seguissero e completassero l'illusione. Per questa illusione non è necessaria né la completezza e nemmeno la continuità della rappresentazione. Ciò che è necessario, comunque, è il principio che ciò che percepiamo a teatro possa essere riferito a un "mondo", quindi a una totalità. Interezza, illusione, e rappresentazione del mondo sono intrinseci al modello di "dramma". Il teatro drammatico cessa di esistere quando questi elementi non sono più i principi regolatori ma semplicemente una delle possibili varianti dell'arte teatrale»<sup>26</sup>.

Non neghiamo in alcun senso che esista un tipo di performance digitale e multimediale che utilizza codici prevalentemente visivi e si fonda sulla prospettiva post-drammatica. Ma è anche vero che esiste un teatro simile dal punto di vista dei codici e che recupera una qualità drammatica nell'articolazione delle azioni nel tempo.

Un progetto di racconto e messa in scena che utilizzi immagini riprodotte digitalmente, deve trovare i metodi per orchestrare l'esistenza simultanea in scena di oggetti/corpi reali e riprodotti. L'ingresso dei media digitali sulla scena comporta anche una ridefinizione del concetto di presenza "qui e ora". A questo, infatti, possiamo ricondurre il discorso di Auslander sulla *liveness*<sup>27</sup>, quando suggerisce la possibilità che l'universo dei media (e innanzitutto la televisione) abbia modificato il modo in cui noi percepiamo gli eventi "dal vivo", in contrapposizione a quelli "riprodotti". Del resto la nozione di presenza, così immediatamente assimilabile all'espe-

---

<sup>26</sup> HANS-THIES LEHMANN, *Postdramatisches Theater*, Francoforte sul Meno, Verlag der Autoren, 1999; pubblicato in inglese con il titolo *Postdramatic Theatre* (London New York, Routledge, 2006); qui citiamo da quest'ultima edizione, p. 22.

<sup>27</sup> PHILIP AUSLANDER, *Liveness*, London New York, Routledge, 1999; PHILIP AUSLANDER, *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3–11.

rienza teatrale è proprio connessa ai concetti di realtà e corpo, laddove però, come suggeriscono gli esperimenti condotti da Kaye e Giannachi in *Performing Presence*, questi ultimi non sono descritti nella loro "oggettualità" bensì in termini di processi. Nella loro analisi risulta che i media contemporanei posseggono un'ubiquità che induce una sensazione di presenza sempre a più livelli tra reale e virtuale. Proprio questa capacità dei media di amplificare il fenomeno di presenza in una serie di relazioni di palinsesto con le azioni dal vivo e con la simulazione di corpi e spazi diventa il territorio d'intervento dei gruppi dei media-teatro come Big Art Group o The Builders Association. Nel loro codici scenici, infatti, la presenza del corpo materiale è sempre in relazione ai suoi segni e la loro percezione. «Letta in questo contesto relazionale, e come soggetta ad atti di rappresentazione e percezione, la presenza è processuale: una struttura dinamica di intenzione, emozione, e percezione che emerge nella contestuale percezione e ricezione del segno, piuttosto che una qualità inerente al corpo, individuale, o all'azione, o basata nelle stabilità, reali o illusorie, di uno specifico spazio tempo»<sup>28</sup>.

In termini più ampi possiamo quindi ritenere che l'ingresso dei media digitali e il modo in cui hanno permeato i modi della fruizione, ha influenzato anche la maniera in cui percepiamo l'idea di presenza dal vivo. Allo stesso modo potremmo ridefinire la nozione di verità, o ciò che assumiamo come vero. La verità del momento scenico sarà un effetto la cui efficacia si baserà su un uso di materiali linguistici differente da quello sul quale si basava l'happening o l'esperienza radicale degli anni Sessanta. Nella drammaturgia multimediale la dialettica non è tra materiale e immateriale ma tra i diversi modi di essere presente, tra diversi livelli di realtà<sup>29</sup>.

Nella performance, e in particolare nella danza, sono evidenti le qualità materiali, oggettuali dei corpi e delle cose che si presentano reali davanti agli occhi del pubblico. A una prima indagine potrebbe, dunque, sembrare che ciò sia negato dall'effimero dell'immagine elettronica e digitale. Anzi sembrerebbe che la dislocazione dell'og-

<sup>28</sup> NICK KAYE, GABRIELLA GIANNACHI, *Acts of Presence: Performance, Mediation, Virtual Reality*, «TDR: The Drama Review», vol. 55, n. 4, 2011, pp. 89-91.

<sup>29</sup> PIERRE LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte, 1995; tradotto in italiano con il titolo *Il virtuale*, Milano, Cortina, 1997.



getto/agente al di fuori del suo corpo, al di là del centro di attenzione, ne annulli la presenza. Eppure la configurazione dell'esperienza contemporanea non può prescindere da una verità mediata, dalla sensazione che qualcosa sia vero e reale e che accada davanti ai nostri occhi anche se creato o riprodotto digitalmente. Videogiochi, film di animazione, grafica 3D, hanno ampiamente dimostrato che l'effetto di realtà non è più legato alla "realtà materiale" del corpo/oggetto<sup>30</sup>. L'utilizzo critico della tecnologia video nella produzione, ad esempio, del Big Art Group, individua sovente questa sorta di dislocazione come un segno forte della propria scrittura scenica. Ed è un segno che Gallagher-Ross legge chiaramente come fondante della "visone sovversiva" in *SOS* (2009): «Il continuo dislocamento della presenza dei performer – sono qui davanti a noi, e sono lì separati in schermi diversi, le loro voci sono diffuse ovunque da un sistema audio immersivo – è in effetti un'altra forma di realismo in un tempo in cui la maggior parte delle persone, volutamente o meno, vivono su piani paralleli»<sup>31</sup>.

La drammaturgia multimediale compone media diversi senza negare o rinunciare all'autenticità dell'evento. Anzi, a volte proprio per un'intrinseca critica alla nozione di realtà, si candida a essere progetto di costruzione di verità.

Marianne Weems, regista e drammaturga della compagnia The Builders Association, di New York, da tempo attenta all'utilizzo di tecnologie digitali per la scena, afferma di creare e dirigere «produzioni basate su storie reali prese dalla vita contemporanea, storie che hanno un contenuto accessibile, attuale, pregnante e che riflettono la moderna esperienza umana [...] I progetti di The Builders Association creano un rapporto fruttuoso fra il *liveness* degli interpreti e il *liveness* della tecnologia [...] il contenuto e la forma sono interconnesse ad un livello drammaturgico profondo»<sup>32</sup>.

A proposito di un recente lavoro (*Super Vision* - 2006), Bonnie Marranca ha proposto l'utilizzo del termine *mediaturgia* riferendosi a

<sup>30</sup> ANTONIO PIZZO, *Attori e Personaggi Virtuali*, in «Actingarchives Review», vol. 1, n. 1, pp. 83-118.

<sup>31</sup> JACOB GALLAGHER-ROSS, *Image Eaters: Big Art Group Brings the Noise*, in «TDR: The Drama Review», vol. 54, n. 4, 2010, p. 77.

<sup>32</sup> ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, Franco Angeli, 2011, pp. 257-258.

una specifica attenzione che alcune opere pongono sul lavoro con i media: «in questo contesto, mi sono allontanata dall'uso familiare di "drammaturgia" a causa dei suoi legami storici con il dramma, a adesso preferisco "mediaturgia", che colloca i media come centro dello studio»<sup>33</sup>. Evidentemente esiste una tensione tra i due termini (di cui Marranca rende conto). Da un lato il lavoro sulle azioni e dall'altro quello sui media. Si tratta di una tensione che si radicalizza spesso nella prospettiva scenica perché gli schermi e le interfacce tecnologiche mettono in evidenza l'atto della visione al quale il cinema, la televisione e il computer ci hanno abituati. Dal punto di vista della progettazione, la scrittura delle azioni dal vivo e quella delle azioni mediate dalla tecnologia appaiono meno distanti. Certo, i media, specialmente nel lavoro di The Builder Association, sono centrali come contenuto del discorso, nella loro declinazione socio-economica; ma come linguaggio sono assorbiti nel modello drammatico

Weems gli riconosce la capacità di riuscire a manifestare e articolare i concetti che reggono lo spettacolo grazie alla stratificazione dei codici<sup>34</sup>. Anche se nei loro spettacoli, a parte il primo di matrice ibseniana, non sussiste il tradizionale rapporto tra testo drammatico e messa in scena, il drammaturgo resta colui che è responsabile del composizione del contenuto, del senso e funge da mediatore tra questo e i codici della scena. In questo caso si tratta anche di codici informatici.

In ogni caso, l'autrice lavora utilizzando elementi drammatici tradizionali, come intreccio, personaggi, obiettivi, conflitti; ma li affianca alla moltiplicazione dei punti di vista. Una cifra stilistica del lavoro di The Builder Association, ad esempio, è la ossessiva mediazione del testo, delle parole dette, con tecnologie della comunicazione. In molte scene osserviamo i personaggi mentre parlano al telefono, oppure con una web cam, o in chat via Internet. In molti casi, come anche in *Jet Lag*, del 1998, «il performer dal vivo non è più il centro dell'attenzione, il media è il vero protagonista. [...] la contrapposizione di immagini mediate e dal vivo invita il pubblico

<sup>33</sup> BONNIE MARRANCA, *Performance as Design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall*, in «PAJ: A Journal of Performing Arts», vol. 32, n. 3, 2010, p. 16.

<sup>34</sup> MARIANNE WEEMS, JAMES GIBBS, MOE ANGELOS, RICHARD SCHIECHNER, *Building the Builders Association. A Conversation with Marianne Weems, James Gibbs, and Moe Angelos*, in «TDR: The Drama Review», vol. 56, n. 3, 2012, p. 41.

a muoversi tra questi due mondi»<sup>35</sup>. L'atto linguistico si espleta nella sua qualità presente (l'attore in scena) e nella sua modalità mediale (la tecnologia) creando una dissonanza nella percezione del pubblico costretto così a comporre i due piani.

Realtà e finzione si confrontano e si confondono in una prospettiva di denuncia sociale e politica, ma in un progetto di natura eminentemente drammatica nel quale si riconosce l'assimilazione di dell'estetica digitale. Un simile confronto (corpo reale corpo elettronico), reggeva ma in modo diverso lo storico spettacolo di Barberio Corsetti e Studio Azzurro: *La camera astratta*<sup>36</sup>. Lì il corpo in scena era utilizzato come terreno di sperimentazione, in cui la fisica dei volumi e delle masse si trasformava in una continua epifania. Come ricorda Lorenzo Mango, la partitura coreografica nasceva dalla dislocazione di azioni semplici nello spazio e dal rapporto di scambio reciproco tra i corpi degli attori, nel loro toccarsi, scontrarsi, sollevarsi, schivarsi<sup>37</sup>. L'azione avveniva in un assoluto qui e ora reale ed elettronico ma non conteneva una matrice rappresentativa. L'immagine elettronica apriva la pratica scenica di Corsetti a una riflessione intima, lirica, ma soprattutto estetica. *La camera astratta* partiva dalla relazione tra corpo fisico e corpo elettronico per rappresentare uno spazio astratto, uno spazio mentale e mettere in luce una sorta di *continuità* (anche *contiguità* ontologica) tra gli attori in scena e gli attori nei monitor<sup>38</sup>. Dunque era innanzitutto una riflessione sui linguaggi: un discorso eminentemente estetico nel quale si potevano riconoscere implicazioni sociali.

La scrittura multimediale per la scena si configura come una metodologia di assemblaggio di media diversi all'interno di un discorso performativo e riconduce l'esperienza contemporanea della società dei media a una matrice teatrale. Sul piano del linguaggio scenico quindi lo sforzo è eminentemente compositivo. A volte si tratta di

---

<sup>35</sup> PHILIPPA WEHLE, *Live Performance and Technology: The Example of Jet Lag*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 24, n. 1, 2002, p. 70.

<sup>36</sup> GIORGIO BARBERIO CORSETTI, STUDIO AZZURRO, *La camera astratta*, Milano, Ubulibri, 1988.

<sup>37</sup> LORENZO MANGO, *La scrittura scenica*, cit., p. 292.

<sup>38</sup> Una puntuale analisi e descrizione de *La camera astratta* si trova in ANNAMARIA SAPIENZA, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 1992.



messa in parallelo dei media diversi, a volte di traduzione/trasposizione. È il caso della compagnia *Imitating the Dog* (UK), il cui lavoro «esplora tecniche drammaturgiche innovative incorporando nuovi approcci alla scenografia, ai media e alla scrittura, spesso basati sull'estetica e le tecniche rappresentative del cinema»<sup>39</sup>. In particolare, lo spettacolo *Hotel Methuselah* spinge così in là la traduzione dei codici teatrali verso quelli cinematografici che limita la visione del pubblico. L'azione si svolge all'interno di una sezione orizzontale di circa sei metri tagliata in una parete davanti al pubblico. Questa sezione mostra solo i corpi degli attori (dalle ginocchia al collo). Immediatamente dietro lo spazio in cui recitano gli attori è proiettato un film che questi replicano in sincrono<sup>40</sup>.

In questo caso la tenuta teatrale è sostanzialmente legata alla coerenza del progetto drammaturgico, che è innanzitutto un racconto. Lorenzo Mango ricorda che «in quei modelli che possiamo definire genericamente rappresentativi (cui possiamo riferire senz'altro il teatro come parola ma, per molti versi, anche la regia che si esprime attraverso la sintesi dei linguaggi) il linguaggio è sempre finalizzato a dire, a comunicare qualcosa»<sup>41</sup>. Nella scrittura scenica «non si tratta di sostituire a un senso narrativo espresso per tramite letterari uno che si esprime per tramite scenici, quanto riconsiderare, daccapo, il meccanismo stesso della produzione di senso»<sup>42</sup>. Nella drammaturgia multimediale il meccanismo della produzione del senso trascende i tramite specificamente letterari e considera invece quelli, ormai altrettanto consolidati, dei media.

#### 4. CONCLUSIONI

L'ambito che stiamo tracciando, si caratterizza proprio nella produzione di senso mediante il racconto, anche se la ricerca linguistica si

<sup>39</sup> Tratto dalla scheda di presentazione della compagnia sul sito web, <http://www.imitatingthedog.co.uk/company.asp> (ultimo accesso 4 giugno 2012). (*Imitating the Dog* s.d.).

<sup>40</sup> ANNA FURSE, *Theatre in pieces: politics, poetics, and interdisciplinary collaboration: an anthology of play texts 1966-2010*, London, Methuen Drama, 2011.

<sup>41</sup> LORENZO MANGO, *La scrittura scenica*, cit., p. 134.

<sup>42</sup> Ivi, p. 135.

concentra sull'individuazione di altri canoni che non siano quelli letterari che hanno caratterizzato i testi drammatici tradizionali. La drammaturgia multimediale pur utilizzando codici e materiali linguistici teatralmente non ortodossi, mette in campo una sapienza compositiva, spesso connotata in senso transmediale, per restituire la coerenza di un progetto narrativo. Del resto, anche i primi esperimenti italiani di scena tecnologica e media digitali condotti da Giacomo Verde nascono dalla volontà di reinventare la tecnica narrativa in relazione alle possibilità di interazione e manipolazione dei media digitali come accade per *Storie Mandaliche 2.0* del 2003, su testi di Andrea Balzola<sup>43</sup>. La prospettiva si fa addirittura più metodologica e arriva a ipotizzare un vero e proprio modello di struttura modulare e personalizzabile con il "kit drammaturgico" di *Cercando Utopie: contagio* (2005).

Mango dice: «le arti della visione hanno altre priorità e altre peculiarità comunicative, che non escludono necessariamente la dimensione narrativa ma, di certo, non la eligono a momento di sintesi dei processi semantici»<sup>44</sup>. Al contrario, crediamo che i media abbiano sviluppato una forte attitudine narrativa (il mondo si racconta sempre più per immagini in movimento) e che in particolare rivelino spesso una qualità drammatica<sup>45</sup>. Per altro, Randall Packer e Ken Jordan indicano la qualità narrativa – insieme a integrazione, interattività, ipermedialità e immersione – tra i caratteri peculiari del multimedia<sup>46</sup>. E i primi studi di cultura e creatività digitale, come il saggio di Laurel e quello di Murray, sono centrati sulla potenza rappresentativa e la capacità di raccontare dei linguaggi digitali<sup>47</sup>.

<sup>43</sup> ANDREA BALZOLA, *Una drammaturgia multimediale*, cit.

<sup>44</sup> LORENZO MANGO, *Drammaturgia scenica e performance digitale*, in *Marcel·lí Antunes Roca e la performatività digitale*, a cura di Tatiana Mazali, Federica Mazzocchi e Antonio Pizzo, Acireale, Bonanno, 2011, p. 34., p. 34).

<sup>45</sup> Per la nozione di media drammatici (*dramatic media*) cfr. MARTIN ESSLIN, *The Field of Drama*, London, Methuen Drama, 1987.

<sup>46</sup> RANDALL PACKER, KEN JORDAN (a cura di), *Multimedia: from Wagner to Virtual reality*, New York, Norton & Company, 2001, p. xxxv.

<sup>47</sup> Mi riferisco ai due saggi molto influenti anche se in seguito, almeno in parte, superati: BRENDA LAUREL, *Computer as Theatre*, Boston, Addison Wesley Longman, 1993; JANET H. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997.

*Journey of love and more love*, spettacolo diretto da Ali Zaidi di Motiroli, potrebbe a prima vista legarsi a forme solamente performative, con l'intenzione di stabilire un evento conviviale, ponendo l'accento più sull'esperienza che sulla rappresentazione. Si tratta di una cena-spettacolo in cui il pubblico, seduto ai tavoli, gusta diverse portate preparate e servite al momento, mentre tre attori raccontano la storia autobiografica dell'autore<sup>48</sup>. Il tema intreccia le radici culturali e le scelte personali per discutere della nozione d'identità nelle sue varie accezioni (esistenziali, sociologiche, politiche). La scenografia può variare a seconda dello spazio ma si compone essenzialmente di quattro schermi sui quali scorrono immagini, video documenti, grafiche, vecchie pellicole, e non ultimo gli ingredienti dei piatti che vengono serviti. I tre attori alternano momenti di puro racconto a brevi scene in cui mostrano eventi, frazioni della storia. Il modello drammaturgico ha le caratteristiche di un laboratorio in progress. Lo spettacolo nasce come idea da uno *slide show* che Ali Zaidi preparò in occasione di una cena in ricordo del padre scomparso, ma viene elaborato nel corso degli anni e si arricchisce di nuove sezioni, interviste, documenti realizzati nel luogo in cui si presenta lo spettacolo. Si tratta di un racconto episodico e, a ogni tappa (Napoli, Londra, Melbourne, Singapore) i documenti video presentano una prospettiva differente dell'argomento (interculturalità, sessualità, cibo, tradizione, casa, ecc.). La scrittura multimediale della scena quindi è concepita per essere modulare, componibile, come i piatti serviti e realizzati di volta in volta su ricette originali elaborate per l'occasione. Ma è peculiare la coerenza narrativa e l'attenzione posta nella durata (calcolata con precisione per servire il cibo nei tempi giusti) e la corrispondenza tra le portate e il percorso emotivo del pubblico. Si tratta di un viaggio nei sapori e nelle emozioni che ha un primo, un secondo e un dolce come "inizio, mezzo e fine". La moltiplicazione dei segni e dei codici (in questo caso anche i sapori e gli odori) è gestita dall'artista al fine di un'unità di senso e di racconto. Anzi, l'unità acquista un valore etico in contrapposizione alle forze centrifughe (mercato, globalizzazione, economia) che – sembra dire l'autore – tendono a frammentare la nostra esperienza esistenziale. Diremmo che *Journey of love and more*

---

<sup>48</sup> ANNA BANDETTINI, *In cantina, sui tetti e perfino a tavola*, «La Repubblica», 28 aprile 2009.

*love* è improntato a un umanesimo digitale, e in questa prospettiva produce una composizione organica dei linguaggi multimediali.

La partitura scenica multimediale non è realizzata a partire dalle unità minime dei codici, o meglio dai loro materiali linguistici, bensì, come ricorda Balzola, dalla messa in parallelo dei codici nella loro autonomia.

Nelle opere/eventi multimediali, infatti, alla massima differenziazione e libertà possibili delle modalità creative e delle poetiche che possono dare luogo alla combinazione dei codici espressivi, corrisponde l'affermazione di un iper-codice che non è l'opera totale, non è la somma o la sintesi delle arti, ma è una dimensione diversa da ciascun linguaggio (o codice) che vi partecipa, è una pluralità sinestetica che trasforma il gene(re) artistico in un'identità ibrida e mutante. Il motore di questa trasformazione è l'innovazione digitale<sup>49</sup>.

Il discorso che abbiamo sviluppato non coincide con una teoria della performance digitale, ma ne è contenuto. Concordiamo con Mango quando sostiene che «la performance digitale modifica/eccede la nozione di drammaturgia scenica [che per l'autore è sinonimo di scrittura scenica], ma al tempo stesso la conferma. Anzi la conferma in quanto la eccede»<sup>50</sup>. Vogliamo però ribadire che ciò che descriviamo come drammaturgia multimediale riguarda processi di generazione di progetti narrativi in cui sia fondamentale l'organizzazione e scrittura delle azioni, l'utilizzo di codici e materiali linguistici non specifici del teatro (nemmeno di quello che abbiamo conosciuto come moderno), l'importazione e la traduzione (meglio, rimediazione) dei linguaggi propri del digitale; il tutto con una prospettiva neodrammatica che abbia al centro non la dissoluzione quanto la restituzione unitaria del senso. Nello specifico della danza, e considerando la rilevanza del teatro danza nella scena contemporanea, il nostro discorso può essere solo l'incipit su una riflessione più ampia. La possibilità di utilizzare i valori geometrici, volumetrici e dinamici del corpo umano per controllare suoni e immagini non solo non esclude ma sembra confermare un ampio terreno di sperimentazione e messa in scena in cui la danza si può confrontare con la drammaturgia.

---

<sup>49</sup> ANDREA BALZOLA, *L'utopia della sintesi delle arti*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le Arti multimediali digitali*, cit., p. 53.

<sup>50</sup> LORENZO MANGO, *Drammaturgia scenica e performance digitale*, cit., p. 38.